

**PENGEMBANGAN BUKU SAKU NUANSA KARTUN
PADA PEMBELAJARAN IPA DI SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat Guna Mendapatkan
Gelar Strata 1 (S1) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

OLEH:

**FARRAH JIHAN NABILLA
NPM. 1711100057**

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
TAHUN 1442/2021 M**

**PENGEMBANGAN BUKU SAKU NUANSA KARTUN
PADA PEMBELAJARAN IPA DI SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat Guna Mendapatkan
Gelar Strata 1 (S1) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

OLEH:

**FARRAH JIHAN NABILLA
NPM. 1711100057**

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

**Pembimbing I : Farida, S.Kom, M.MSI
Pembimbing II : Ida Fiteriani, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERIRADEN INTAN
LAMPUNG
TAHUN 1442/2021 M**

ABSTRAK

Penelitian ini menghasilkan bahan ajar berupa Buku Saku Pembelajaran (IPA) Ilmu Pengetahuan Alam, dengan menggunakan buku saku dapat memperoleh informasi tanpa banyak membuang waktu dan bisa dibawa kemana-mana agar tercapai pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan pengembangan buku saku untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan guru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD/MI (2) mengetahui kelayakan buku saku pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam menurut ahli bahasa, ahli media dan ahli materi (3) mengetahui respon peserta didik terhadap buku saku pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD/MI.

Penelitian ini merupakan Metode *Research and Development* (R&D) berdasarkan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), and *Evaluation* (Evaluasi). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas enam di MIN 3 Bandar Lampung dan peserta didik kelas enam di SDN 5 Jatimulyo Lampung Selatan. Data dari penelitian ini diperoleh dengan wawancara, observasi dan juga dokumentasi

Hasil penelitian berdasarkan angket validasi ahli media, materi, dan bahasa pada buku saku pembelajaran IPA termasuk dalam kategori sangat layak. Pada uji coba skala kecil di MIN 3 Bandar Lampung dengan peserta didik sebanyak 10 orang memperoleh presentase rata-rata 90,8% dengan skor 409 dan skor maksimal 450. Pada uji coba lapangan skala besar di SDN 5 Jatimulyo Lampung Selatan yang diikuti oleh 20 peserta didik diperoleh presentase rata-rata 93% dengan skor 837 dan skor maksimal 900. Berdasarkan angket respon yang telah diisi oleh peserta didik, hasil ini menempatkan buku saku pada kriteria sangat menarik dan layak dijadikan media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Buku Saku Pembelajaran IPA, ADDIE

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Farrah Jihan Nabilla
NPM : 1711100057
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Buku Saku Nuansa Kartun Pada Pembelajaran IPA di SD/MI” adalah benar-benar merupakan karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun dari karya lain kecuali pada bagian yang sudah dirujuk atau disebut footnote atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 2021

Farrah Jihan Nabilla



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN BUKU SAKU NUANSA KARTUN
PADA PEMBELAJARAN IPA SD/MI
Nama : Farrah Jihan Nabilla
NPM : 1711100057
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Farida, MMSI

NIP. 197801282006042002

Ida Fiteriani, M. Pd

NIP. 198206242011012004

Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI

Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Telkol H. Fndro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN BUKU SAKU NUANSA KARTUN PADA PEMBELAJARAN IPA DI SD/MI** yang disusun oleh: **FARRAH JIHAN NABILLA, NPM. 1711100057**, Program Studi **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**, Telah diujikan dalam sidang Munaqasyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari Selasa, Tanggal 27 Juli 2021 pukul 15.00-17.00 WIB, Tempat: Ruang Sidang Aplikasi Google Meet.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang

: Syofnidah Ifrianti, M.Pd

(.....)

Sekretaris

: Ayu-Reza Ningrum, M.Pd

(.....)

Penguji Utama

: Nurul Hidayah, M.Pd

(.....)

Penguji Pendamping I : Farida, MMSI

(.....)

Penguji Pendamping II : Ida Fiteriani, M.Pd

(.....)

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**

Prof. Dr. H. Nurya Dina, M.Pd
NIP. 196408201983032002



MOTTO

وَهُوَ الَّذِي خَلَقَ اللَّيْلَ وَالنَّهَارَ وَالشَّمْسَ وَالْقَمَرَ كُلٌّ فِي فَلَكٍ يَسْبَحُونَ ٣

Dan Dialah yang telah menciptakan malam dan siang, matahari dan bulan.

Masing-masing dari keduanya itu beredar di dalam garis edarnya. (QS. Al-Anbiya: 33)



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur Kepada Allah SWT dari hati yang terdalam, penulisan skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya Bapak Marwansyah Zein dan Ibu Sri Wulan.

Yang saya hormati dan saya banggakan, selalu menguatkan saya sepenuh jiwa raga, merawat, membimbing, dan memotivasi saya dengan nasehat - nasehat yang luar biasa, serta mendoakan saya agar selalu berada di jalan yang lurus, semoga selalu dalam lindungan Allah SWT dan diberikan keberkahan dalam setiap langkahnya.

2. Kakak saya M. Sultan Farhan dan Adik-adik saya M. Daffa Choiron Mufid dan M. Akbar Zacky Fadila yang senantiasa selalu memberi semangat dan mendoakan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

3. Rekan-rekan seperjuanganku PGMI angkatan 2017, terkhusus PGMI A.

4. Sahabat-sahabatku antara lain: Dhery Shakilla, Ayu Feby, Satika Wulandari dan tak lupa teman seperjuangan dikala suka dan duka Bayu Eko Yudhoyono dan Athaya Khansa Maharani

5. Almamaterku tercinta tempat saya menimba Ilmu yaitu UIN Raden Intan Lampung, semoga selalu berjaya, maju, dan berkualitas.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Farrah Jihan Nabilla, lahir di Bandar Lampung pada tanggal 27 September 1999, penulis merupakan anak kedua dari pasangan Bapak Marwansyah Zein, S.H dan Ibu Sri Wulan, S.E MM. Adapun riwayat pendidikan penulis yaitu Pendidikan dimulai dari bersekolah di SDN 1 Langkapura Bandar Lampung pada tahun 2005 sampai dengan 2011. Dilanjutkan bersekolah di SMPN 14 Bandar Lampung pada tahun 2011 sampai dengan 2014. Kemudian lanjut bersekolah di SMAN 16 Bandar Lampung pada tahun 2014 sampai dengan 2017. Dan pada tahun 2017 penulis ini melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung mengambil program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Adapun Organisasi dan Komunitas yang diikuti oleh penulis selama masa kuliah yaitu mengikuti Organisasi Himpunan Mahasiswa Jurusan PGMI dan aktif diberbagai komunitas yaitu Komunitas Jendela Lampung, Komunitas Pendhegadira serta menjadi salah satu Ketua Divisi bidang Program pada tahun 2020 sampai dengan sekarang di Komunitas Ngajar Lampung.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan taufik, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Buku Saku Nuansa Kartun pada Pembelajaran IPA di SD/MI”** persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan (PGMI) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd, selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
2. Ibu Syofnidah Infrianti, M.Pd, selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd, selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
4. Ibu Farida, S.Kom., M.MSI, selaku pembimbing I atas kesediaan dan keikhlasannya memberikan bimbingan, arahan dan motivasi, yang diberikan selama penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Ida Fiteriani, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan dengan sabar membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu dosen serta staf Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama ini sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
 7. Ibu Baisah, S.Pd.SD, selaku kepala sekolah SDN 5 Jatimuyo Lampung Selatan yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di SDN tersebut.
 8. Ibu Rahmawati, S.Ag,MM.Pd, selaku kepala sekolah MIN 3 Bandar Lampung yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di MIN tersebut.
 9. Serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
 10. Dan tak lupa almamater kebangganku UIN Raden Intan Lampung.
- Semoga segala kebaikan yang diberikan semua pihak mendapat balasan dari Allah SWT. Harapan penulis mudah-mudahan apa yang terkandung dalam penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, 15 Juni 2021
Penulis

Farrah Jihan Nabilla
NPM. 1711100057

DAFTAR ISI

ABSTRAK	2
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	3
MOTTO	4
PERSEMBAHAN	5
RIWAYAT HIDUP	6
KATA PENGANTAR	7
DAFTAR ISI	9
BAB I	0
PENDAHULUAN	0
B. Latar Belakang Masalah	1
C. Identifikasi Masalah	Error! Bookmark not defined.
D. Batasan Masalah	Error! Bookmark not defined.
E. Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
F. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
G. Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB II	14
LANDASAN TEORI	14
A. Acuan Teoritik	14
B. Penelitian yang Relevan	36
C. Kerangka Berfikir	41
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.

A. Tempat dan Waktu Penelitian	42
B. Karakteristik Sasaran Penelitian	42
C. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	42
D. Pendekatan dan Metode Penelitian	43
E. Langkah-langkah Pengembangan Model	44
F. Implementasi Pengembangan Model	45
G. Subek Penelitian dan Pengembangan.....	47
H. Pengumpulan Data dan Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
B. Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebagai langkah awal dalam penelitian ini, untuk menghindari kesalahpahaman, maka peneliti perlu menjelaskan dan menjabarkan beberapa kata mengenai judul ini. Judul yang peneliti maksud yaitu: “PENGEMBANGAN BUKU SAKU NUANSA KARTUN PADA PEMBELAJARAN IPA DI SD/MI”. Berikut ini uraian beberapa istilah dalam judul skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah salah satu bentuk penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Pengembangan yang dimaksud dalam judul ini adalah menghasilkan suatu produk baru dan menguji validitas dan keefektifan produk tersebut untuk diterapkan dalam pembelajaran¹
2. Buku saku menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa buku saku adalah sebuah buku yang berukuran kecil yang dapat disimpan di saku dan tidak sulit untuk dibawa kemana-mana.² Buku saku juga mendorong peserta didik untuk belajar lebih mandiri. Buku saku termasuk buku pelengkap, buku referensi, atau buku pilihan yang dapat digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran
3. Kartun adalah gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan secara tepat dan ringkas. Kartun juga

¹ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2019, h. 297.

²Kamus Besar Bahasa Indonesia

merupakan penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan ataupun situasi yang di desain untuk mempengaruhi pikiran masyarakat.³

4. Pembelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari mengenai alam semesta, benda-benda di bumi, baik makhluk hidup maupun benda tidak hidup yang diamati melalui serangkaian proses ilmiah sehingga akan membentuk suatu sikap ilmiah, yang sangat berperan dalam pembentukan nilai-nilai kepribadian atau karakter.⁴

Jadi yang peneliti maksud dari judul skripsi ini adalah untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berbantuan media buku saku nuansa kartun pada pembelajaran IPA di SD/MI.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan penting untuk negara dalam menambah kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Pendidikan yaitu hak khusus seluruh manusia.⁵ Kemudian, tiap warga wajib sekolah agar merubah menjadikan seorang yang bertanggung jawab serta mempunyai pilihan dalam kontribusi pada warga serta negaranya.⁶ Siklus instruktif pada lembaga pendidikan di selenggarakan dengan menyenangkan, menambah menantang serta

³ Wayan Sukanta, Syarwani Ahmad, Siti Asiyah, "Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu (Geografi) Pada Materi lingkungan Hidup dan Pelestariannya di Kelas VII SMP Negeri 1 Belitang III Kabupaten Oku Timur," *Jurnal Geografi dan Pembelajaran Geografi* Vol. 2, No. 1, Februari (2017):h. 25.

⁴ Ngurah Mahendra Dinatha dan Dek Ngurah Laba Laksana, "Nilai Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Ipa Di Perguruan Tinggi," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bhakti*, (2017): h. 179.

⁵ Asih Widia Wisudiawati, Ekka Sulistiowati, *Metodologi Pembelejaran IPA*, (Djakarta: PT Boemi Aksarra 2015) h.1

⁶ Heru Junabdin Sadda. "Pendidikan pada Persefektif Al-Qur'an", Vol. 06, No03, *Al-Tadzkiyyah Jurnal Pendidikan Islam*, (2015), h. 103.

memotivasi hingga siswa bisa mengambil bagian yang memiliki fungsi dalam kemampuan serta minat peserta didik.

Standar Nasional Pendidikan (SNP) yaitu tingkatan paling kecil dalam pembagian terpenting yang berbeda pada terlaksananya susunan instruksi publik serta wajib dipenuhi pada pelopor ataupun unit instruktif disemua ruang lingkup Republik Indonesia. Diisi landasan pendidikan nasional untuk menjadi alasan pengaturannya, pelaksanaan serta pengendalian pelatihan yang berhubungan pada pemakaian skor pendidikan yang memiliki mutu.

Standar Pendidikan Nasional di harapkan bisa menjamin karakter pengajaran umum dalam memberi arahan untuk bangsa. Disaat mewujud kan Standar Pendidikan Nasional, memiliki tujuan sekolah wajib berhubungan pada tingkatan pengajarannya, di mulai pada tingkatan pelatihannya yang sangat rendah serta di akhiri pada pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, tujuan padaa pelatih sejauh tingkatan instruktif yaitu konsistensi, keseluruhan proses serta ke majuan paling dasar.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 berisikan proses Pendidikan Nasional menyata kan jika pengajarannya yaitu usaha sadar serta di sengaja dalam mencipta kan iklim pembelajar serta kesadarannya hingga murid dapabisat membangunnya kapasitas serta mempunyai rasa kuat, bersikap, karakter, pengetahuannya, serta karakteristik memiliki kehormaant yang terdalam. serta kemampuan penting dalam dirinya sendiri, warga, bangsa serta kepercayaan.

Dunia pendidikan pada bacaan sangat erat hubungan nya, ternyata hadir nya banyak media dalam mendapat kan bahan bacaan yang terbaik serta menarik.dengan teoritis terdapat hubungan yang baik antar keinginan baca pada terbiasaan membaca serta kemampuan membacanya. Rendahnya minatbaca warga menjadikan kebiasaan dalam baca yang paling kecil, dan kebiasaannya membaaca yang paling rendah itu menjadikan kemampuan nya dalam baca juga terrendah. Itulah yang telah terjadi pada masyarakat saat ini.

Firman Allah pada Al Qur'an surah Al Baqarah ayat 44.

أَتَأْمُرُونَ النَّاسَ بِالْبِرِّ وَتَنْسَوْنَ أَنْفُسَكُمْ وَأَنْتُمْ تَتْلُونَ الْكِتَابَ أَفَلَا تَعْقِلُونَ ء

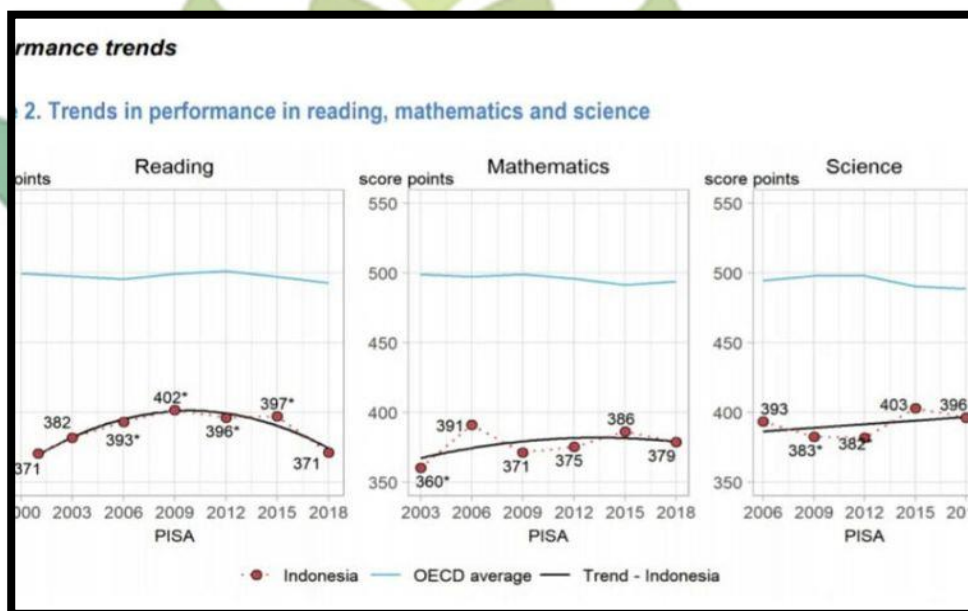
Artinya: “Mengapa kamu suruh orang lain (mengerjakan) kebaktian, sedang kamu melupakan diri (kewajiban)mu sendiri, padahal kamu membaca Al Kitab (Taurat)? Maka tidaklah kamu berpikir”.

Allah telah memberikan manusia anugrah terbesar berupa akal, yang mana akal tersebut harus di pergunakan dengan sebaik-baiknya dengan cara memanfaatkannya dengan mencari ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya, salah satu caranya dengan membaca. Membaca adalah kunci utama untuk memperoleh sebuah pengetahuan dan Allah meminta untuk memikirkan akan isi dari sebuah kitab bacaannya tersebut.

Hasil penemuan *Program for International Student Assessment (PISA)* 2018 memberikan pengertian berisikan sulitannya pendidikan diIndonesia. Indonesia mendapatkan nilai terrendah pada kelas kemampuan dalam membaca dikarenakan berada diperingkat ke 74 dari 79 bangsa. PISA yaitu program 3 (dha) setahun sekali yang di mulai oleh OECD (*Organisation for*

Economic Co-activity and Development) dalam mengatur kompetensi instruktif siswa global.

Sama informasi yang di distribusikan pada OECD saat kerangka waktu periode 2009-2015, Indonesia masuk ke 10 bangsa paling akhir. Indonesia dengan konsisten kurang ideal pada 3 klasifikasi khusus nya sains, matematika, serta membaca. Indonesia mempunya point terrendah dikelas membaca pada teliti dalam 371 (OECD normal 489).Hingga masa ujian tersebut, Indonesia justru ditinggal jauh oleh China serta Singapura yang terdapat pada 2 peringkat utama.



Gambar 1.1
Bagan Data PISA⁷

Sama pada saat kita melihatkan pertumbuhan pada data PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2018, menunjuk kan

⁷Survei Data PISA Tahun 2018. (<https://kumparan.com/kumparansains/menilik-kualitas-pondidikan-indonesia-menurut-pisa-3-periode-terakhir-1s00SIXNroC>) 3 desember 2018

bahwasanya angka terminat baca warga Indonesia paling terendah serta terbanding terbalik pada bangsa lain. Kemampuan membaca warga Indonesia terdapat didalam kategori kurang bersama pada bangsa Saudi Arabia, Maroko, Kosovo, Republik Dominika, ataupun Kazakhstan serta Filipina.⁸

Cox membaca serta mengungkapkan yaitu kegiatan psikologis dalam menentu kan arti kata tertulis.⁹ Anderson mendefinisikan bahwa membaca yaitu kegiatan kegiatan terbentuk makna pada teks-teks tertulis.¹⁰ Berproses yang di alami pada saat membaca yaitu berwujud penyajian kembali serta penafsiran salah satu kegiatan di mulai dengan mengenali huruf, kosa kata, ungkapan, kalimat, frase serta wacana dan menghubungkan nya pada bunyi serta artinya.

Seperti yang di tunjukkan pada Anderson pada Tarigan, bertujuan penting yaitu: (a) membaca agar teliti dalam seluruhnya ataupun realitas (b) membaca dan mendapat pemikiran paling dasar (c) membaca agar mengerti urutan ataupun susunannya dalam cerita (d) membaca gar menyimpulkan (e) membaca agar mengklasifikasi kan.¹¹ Membaca yaitu sesuatu ketrampilan dalam bahasa yang terpenting, dikarenakan ketrampilan tersebut mempunyai banyaknya peran pada hidup seseorang.¹²

Ketrampilan membaca berfungsi penting pada beraktivitas komunikasi tertulis hingga telah jadi makanan pokok dalam beraktivitas untuk

⁸*Ibid*, 3 desember 2018

⁹Siti Anisatun Nafi'ah, *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*, catakan I (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2018), h. 42.

¹⁰*Ibid*, 42.

¹¹Nurul Hidayah, Dyah Riski Nur Kalifah, *Pembelajaran Bahasa serta Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Pusat Piranala. 2019), h. 120-121.

¹²*Ibid*, h. 119.

kesehariannya siswa. Aktivitas membaca di laksanakan agar semua jenis keperluannya, dari sekedar dalam kepentingan terpenuhinya keperluan, perolehan informasi, sampai kebutuhan di ilmu pengetahuan.

Kegiatan pembelajaran IPA membutuhkan perangkat yang memadahi kegiatan belajar tanpa berkelahi pada pembelajaran yang diberikan wali kelas secara monoton yang dipenuhi pada tugas. Selain daripada sering terjadinya penambahan jam pembelajaran dikarenakan penyampaian materi tidak sama pada waktu yang diberikan, jadi oleh sebab itu sangat dibutuhkan satu buah media yang dapat dimanfaatkan pada pendidik tidak wajib mengadakan jam tambahan disekolah.¹³

Media belajar memiliki fungsi terpenting dalam membantu siswa untuk meraih tujuan kegiatan belajar. Memanfaatkan media bisa menciptakan siklus pembelajaran lebih untuk guru. Suatu media yang dimanfaatkan yaitu buku bacaan (buku cetak). Tetapi hingga sekarang, media yang digunakan pada seorang pelajar sebenarnya mempunyai berapa kekurangan, misalnya kalimat atau kata yang membingungkan serta tidak mudah dipahami, hingga menyulitkan pelajaran dalam memahaminya.

Media kegiatan belajar memiliki kegunaan agar membantu berlangsungnya satu kegiatan peralihan ilmu. Secara menggunakan media pembelajaran, guru bisa sangat mudah untuk mengirim ilmu pengetahuan memakai media *pocket book* ataupun yang mudah di kenal yaitu buku saku. Dari KBBI, buku

¹³ Riski Wahyu Yunan Putera dan Ruly Anggrainy, "Pengembangan Bahan Ajar Materi Trigonometri Berbantuan Software IMind Map pada Siswa SMA," Al-Jabar: *Jurnal Pendidikan Matematika*, Nomor. 1 (2016): h. 40, //doi.org/10.24042/aijpm.v7ii1.129

saku yaitu suatu buku yg diterbitkan dengan ukurannya sangat kecil (kurang lebih (17 x 11 cm).

Buku saku yaitu keseluruhan materi yang diringkas pada wujud lebih simpel serta mudah untuk dibawa. Buku saku yaitu media cetak yang berisikan gambaran serta bacaan yang menarik dan memiliki ukuran kecil serta tidak tebal untuk bisa di bawa serta di baca di waktu luang dengan para siswa.¹⁴ Makadari itu peserta didik kesulitan untuk memahami dan mengingat materi disebabkan karena kurang menariknya media pembelajaran.

Mengingat definisi di atas, penulis berpendapat bahwa referensi buku saku atau *pocket book* adalah buku yang berisi huruf dan gambar sebagai penjelasan yang dapat menuntun atau memberikan arahan tentang ilmu pengetahuan, dan tidak sulit untuk disampaikan karena ukurannya yang kecil. *Pocket book* dapat juga digunakan setelah jam sekolah usai sebagai salah satu sumber belajar dan dapat memudahkan peserta didik untuk mempelajari pembelajaran IPA.

IPA adalah suatu mata pelajaran sentral pada perogram kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk ditingkat sekolah dasar. Pembelajaran IPA yaitu mata pelajaran yang dianggap tidak mudah oleh siswa di sekolah dasar samapi sekolah menengah. Suatu permasalahan yang dihadapi dunia belajar hingga sekarang yaitu masalah lemah nya terlaksananya kegiatan belajar yang diterapkan.

¹⁴Andi Ahmad,” Pengembangan Buku Saku Sebagai Media Promosi Kesehatan Tentang Cacingan Yang Ditularkan Melalui Tanah Pada Siswa Kelas IV SDN 01 Kromengan Kabupaten Malang.” *Jurnal Preventia*, Vol. 2 No. 1 (Juni 2017). h. 3

Surviver yang diperoleh oleh *Trends in International Mathematic and Societiy Studi* (TIMSS) juga menunjuk kan bahwasanya kemampuan siswa Indonesia dibidang sains terdapat diurutan ke-45 pada 48 bangsa tahun 2015 pada nilai 397. Hingga dengan umum, siswa Indonesia termasuk ke dalam tingkatan rendah disemua bidang konten ataupun kognitif. Meski demikian, pada diagnosis diluar serta didalam menuangkan hal baru pada di dominasi serta hal yang memerlu kan pertimbangannya untuk melanjutkan.¹⁵

Tujuan di balik rendah nya kualitas pengajarannya diIndonesia yaitu kemahirannya dalam ke langsungn hidup serta ternormalisasi berpendidikan. Masalah kusus pada jenis pendidikan yaitu rendah nya sarana serta fasilitas siswa hingga siswa pada umum nya akan belajar dengan apaada nya dikarenakan siswa kurang termotivasi dalam tertarik dilatihan pelajaran. Maka, penting nya mengguna kan media belajar untuk membantu ke sesuaian kegiatan belajar siswa.

Bantuan media yang kurang menarik, missalnya lembar pekerja serta bahan bacaannya (buku cetak) pada urutan besar serta berbobot berisikan konten panjang serta sama tinggi ataupun gambar monokorom yang tidak jelas, yaitu suatu unsur rendah nya minat berkonsentrasi saat belajar IPA pada evaluasi siswa di SDN 5 Jatiimulyo Lampung Selatan serta MIN 3 Bandar Lampung.

Rencananya pengelolaan pada buku saku ataupun *pocket book* pada materi tatasurya menerapkan degsain pendidikan yang memandukan

¹⁵ Survei Data TIMSS

penelitinya agar mendegsain sama pada peraturan yang di instruksikan agar mnjamin pendidikan yang menarik dan evektif. Di tambah pada kartun serta dipenuhi warna (*full color*) yang menjadikan siswa makin tertarik serta berminat dalam membaca nya.

Seperti yang di indikasikan pada pertemuan satu pendidik SD Negeri 5 Jatimulyo Lampung Selatan kelas VI, pada materi pelajaran IPA instruktur hanya mengguna kan alat bantu buku cetak pada distriibutor (Pemerintah) untuk aset pembelajaran siswa. Hasil pertemuan pada instruktur menunjukkan bahwasanya buku paket ataupun buku cetak serta lembar kerja siswa enjadikan siswa merasakan tidak tertarik untuk belajar.

Meskipun buku paket yang siswa punya berisikan kesimpulan materi, materi yang di perkenalkan tak layak, tak terdapat gambaran agar menambah pengetahuan materi, gambar tak berwarna, serta lembarkerja terlau besar pada saat di bawa kemana-mana. Tidak ada nya media yang memberikan bantuan pada kegiatan belajar IPA dalam materi tatasurya diSD Negeri 5 Jatimulyo Lampung Selatan.

Guru mengingin kan buku yang simpel serta mudah di gunakan untuk belajar di manapun serta kapan pun dan lebih bagus pada materi yang menyeluruh serta gambaran animasi kartun serta penuhnya warna.¹⁶ Situasi diatas membutuh kan jawaban yang membujuk siswa dalam membaca bacaan matapelajaran IPA materi system tatasurya, hingga di harapkan buku tambahannya bisa memudah kan siswa dalam proses belajar.

¹⁶ Wahyu, Wawaincara pendidik SDN 5 Jatimulyo Lampung Sellatan, 5 Septmber 2020.

Penulis merasa penting akan mengembangkan salah satu media belajar IPA materi system tata surya yang didesain dengan menarik serta simpel secara nuansa animasi kartun untuk suatu media tambahan siswa. Melihat pentingnya media pembelajaran untuk siswa dikelas VI SD Negeri 5 Jatimulyo Lampung Selatan buat minat pembelajaran siswa meroket dengan pesat.

Hingga perlu proses dalam meminimalisir masalah yang dialami siswa secara mengembangkan media pembelajaran tentang buku saku. Melalui kehadirannya buku imajinatif, siswa bisa mengenal materi serta tercapainya tujuan pelajaran yang baik. Maka, penulis akan melakukan investigasinya melewati penelitian perbaikannya secara baik berjudul **“Pengembangan Buku Saku Nuansa Kartun pada Pembelajaran IPA di SD/MI”**.

C. Identifikasi Masalah

Mengingat hal diatas, terdapat identifikasi masalah pada penelitian tersebut cenderung bisa dipecahkan:

1. Media yang digunakan pada guru masih kurang beragam pada segi media.
2. Media yang digunakan belajar hanya memanfaatkan bahan bacaan yang diperoleh pada pemerintah.
3. Belum adanya media buku saku dalam materi IPA.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas agar penelitian bisa dengan baik serta mendalam dan tak terlalu luas jangkauannya jadi pada penelitian

tersebut dibatasi dalam “Pengembangan Buku Saku Nuansa Kartun pada Proses Pembelajaran IPA di SD/MI”

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan dasar serta pembuktian masalah, jadi rumusan masalah dapat di peroleh:

1. Bagaimana pengembangan buku saku pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan buku saku pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD/MI menurut ahli bahasa, ahli media dan ahli materi?
3. Bagaimana respon siswa pada buku saku pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD/MI?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan definisi masalah di atas, jadi penelitian tersebut memiliki maksud dalam:

1. Mendeskripsikan pengembangan buku saku dalam terpenuhinya kebutuhan siswa serta pendidik pada kegiatan belajar IPA di SD/MI
2. Mengetahui kelayakan buku saku pembelajaran IPA menurut ahli bahasa, ahli media serta ahli materi.
3. Mengetahui respon siswa pada buku saku pelajaran IPA di SD/MI

G. Manfaat Penelitian

Mengingatnkan permasalahan yang sudah di ungkapkan, jadi penelitian tersebut memberi kan manfaatnya yaitu:

1. Manfaat Teoritis.

- a. Bisa mengetahui pengembangan desain *pocket book* pada kegiatan belajar IPA tentang materi system tata surya dikelas VI.
- b. bisa mengerti peluang kelayakan media buku saku pada pembelajaran IPA tentang materi system tata surya.
- c. Bisa mempelajari data ataupun informasi mengenai keefektifan media *pocket book* pada pembelajarannya IPA.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Siswa

Melalui penelitian tersebut, siswa bisa meningkatkan minat baca serta pemahaman IPA materi tata surya dengan menggunakan buku saku, dan bisa meningkatkan keterlibatan serta interaksi siswa pada kegiatan belajar.

b. Untuk Guru

Buku saku bisa dipakai untuk landasan bagi guru dan referensi pada materi ilmiah berisikan materi system tata surya.

c. Untuk Penulis

Dengan adanya penelitian pengembangan tersebut, penulis bisa menambahkan wawasan serta kreativitas untuk mengembangkan media pembelajaran secara menggunakan media buku saku pada saat telah menjadi pendidik nanti.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Acuan Teoritik

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media secara etimologis yaitu medium yang berasal dari kata Latin, yang berarti antara, dalam arti keseluruhan yang digunakan untuk melanjutkan alat komunikasi.¹⁷ Dalam proses belajar mengajar, media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi tersebut dinamakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.¹⁸

Menurut Latuheru yang ditulis dalam buku pengembangan pembelajaran IPS di sekolah dasar, menjelaskan bahwa sesuatu akan dikatakan sebagai media pembelajaran bilamana media tersebut digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan dengan tujuan-tujuan pendidikan dan pembelajaran.¹⁹ Media pembelajaran adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari suatu proses belajar mengajar karena akan mencapainya tujuan pendidikan.

Sadiman, dkk pun mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari

¹⁷ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), h. 290.

¹⁸ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015), h. 3.

¹⁹ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS...* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), h. 294.

pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadinya suatu proses belajar.²⁰ Media dapat diartikan sebagai gambar yang diproyeksikan maupun bahan-bahan cetakan yang mengandung maksud dan tujuan pembelajaran.

Media dapat pula berupa bahan ajar berbasis elektronik maupun bahan ajar berbasis cetak. Media digunakan sebagai alat bantu dan pelengkap pada waktu kegiatan belajar mengajar agar memudahkan pendidik dalam menerapkan serta mengajarkan materi kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran merupakan faktor pendukung dimana guru dapat berperan aktif sebagai fasilitator dalam pelaksanaan proses pembelajaran.²¹

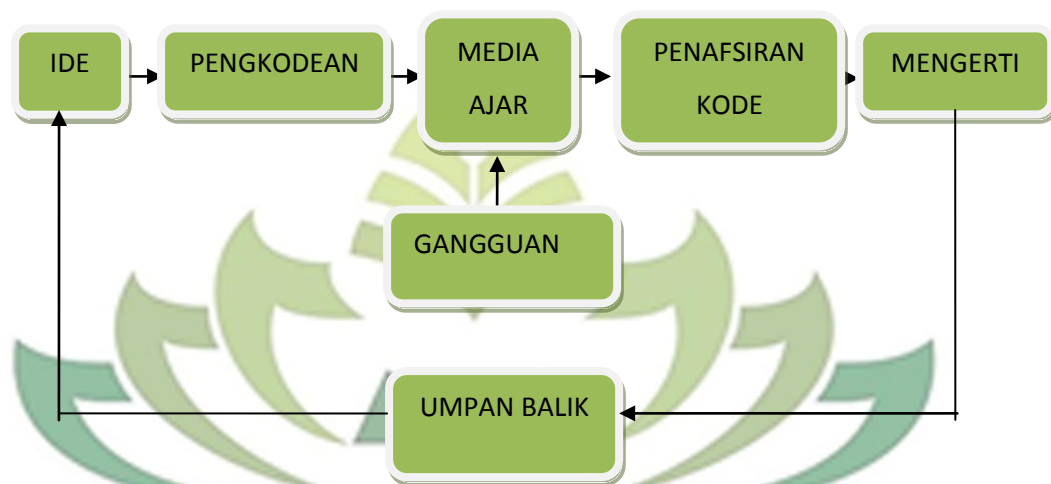
Media pembelajaran digunakan dalam proses mendidik dan latihan pembelajaran sebagai perangkat atau siklus interaksi antara pendidik dan peserta didik yang harus terjadi dengan cara tepat guna. Media ialah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara atau sarana/alat untuk proses komunikasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu yang akan membantu kemudahan, kelancaran serta keberhasilan proses belajar sebagaimana yang telah diharapkan.²²

²⁰ *Ibid*, h. 293-294.

²¹ Wahyullah Alannasir, "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki," *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, Vol 2, No 2, (2016): h. 81-90,

²² Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS...* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), h. 291.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu berupa bahan ajar elektronik ataupun cetak yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran yang dimaksudkan untuk memudahkan, memperlancar komunikasi antara pengajar dan peserta ajar sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan berhasil dengan baik.



Gambar 2.1.
Posisi Media Dalam Sistem Pembelajaran.²³

b. Jenis dan Ciri-ciri Media Pembelajaran

1) Jenis Media Pembelajaran

a) Media Berbasis Visual

Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada peserta didik dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis. Komponen visual yang menjadi pertimbangan menurut Kustandi dan Sutjipto yang dimodifikasi oleh Ahmad Susanto

²³ *Ibid*, h. 292.

adalah: kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, bentuk, garis, tekstur dan warna.²⁴

b) Media Berbasis Audiovisual

Media audiovisual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Disamping menarik dan memotivasi peserta didik untuk mempelajari materi lebih banyak, materi audio dapat digunakan untuk keperluan yaitu, mengembangkan ketrampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar, menjadikan model yang akan ditiru oleh peserta didik dan menyiapkan variasi yang menarik.²⁵

c) Media Berbasis Komputer

Menurut Hartono dan Rossett yang ditulis kembali oleh Ahmad Susanto, pembelajaran berbasis komputer dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu *computer-based training* (CBT) dan *Web-based training* (WBT). *Computer-based training* (CBT) merupakan proses pendidikan berbasis komputer, dengan memanfaatkan media CD ROM dan disk-based sebagai media pendidikan.

Sedangkan *Web-based training* (WBT) sering juga diidentikan dengan *e-learning*, dalam metode ini selain menggunakan komputer sebagai sarana pendidikan, juga memanfaatkan jaringan internet, sehingga seorang yang akan belajar bisa

²⁴*Ibid*, h. 306-307.

²⁵*Ibid*, h. 307-309.

mengakses materi pelajarannya dimanapun dan kapanpun, selagi terhubung dengan jaringan internet.²⁶

d) Media Berbasis *Edutainment*

Edutainment secara khusus biasa ditujukan untuk tujuan instruktif, yang pengenalannya dicampur dengan komponen hiburan sesuai dengan materinya.²⁷ Gambar-gambar dan suara-suara yang muncul tidak membuat peserta didik langsung cepat bosan, namun sebaliknya merangsang mereka untuk mencari tahu lebih banyak lagi. Media tersebut yang dibuat akan meningkatkan kemampuan peserta didik untuk beradaptasi secara mandiri dan dapat memecahkan masalah.

e) Film Animasi

Secara umum, film animasi didefinisikan sebagai gambar-gambar yang muncul dan bergerak. Horison dan Hummel dalam buku Ahmad Susanto mengistilahkannya sebagai film yang disusun melalui kumpulan gambar-gambar yang menghasilkan ilusi gerak ketika diproyeksikan.²⁸ Penggunaan animasi dalam pembelajaran penting, karena dengan animasi pembelajaran akan lebih bermakna.

²⁶*Ibid*, h. 309.

²⁷*Ibid*, h. 310.

²⁸*Ibid*, h. 311.

2) Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely dalam buku Ahmad Susanto mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dalam pendidikan:

- a) Ciri Fiksatif
Ciri ini tergambar dari kemampuan media untuk merekam, menyimpan, dan melestarikan serta merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek untuk kemudian di transformasikan dan digunakan pada waktu yang berbeda.
- b) Ciri Manipulatif
Media memiliki ciri manipulatif karena mampu memanipulasi kejadian yang memiliki proses yang cukup panjang menjadi singkat dan dissuaikan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran.
- c) Ciri Distributif
Media tercirikan dari peran media yang memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama. Ketiga ciri ini mengatasi keterbatasan kemampuan guru dalam mentransfer berbagai hal yang terkait dengan kebutuhan peserta didik didalam kelas.²⁹

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Musfion menyebutkan bahwa fungsi media dalam pembelajaran yaitu meningkatkan efektifitas dan efesiensi pembelajaran, meningkatkan gairah belajar peserta didik, meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, mengatasi modalitas belajar peserta didik yang beragam, mengefektifkan proses

²⁹*Ibid*, h. 298.

komunikasi dalam pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran.³⁰

Menurut Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- 1) Fungsi *atensi*, yaitu media visual yang menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi *afektif*, yaitu media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- 3) Fungsi *kognitif*, yaitu media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi *kompensatoris*, yaitu media pembelajaran yang terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual memberikan konteks untuk memahami teks dapat membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.³¹

d. Tujuan Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Riva'i mengemukakan tentang tujuan diterapkannya media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, ialah:

- 1) Pembelajaran akan menarik lebih banyak perhatian peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan inspirasi belajar.

³⁰Fauzan Alfiani, Tri Kurniawati dan Menik Kurnia Siwi, "PENGEMBANGAN WEBTOON UNTUK PEMBELAJARAN IPS (EKONOMI) DI SMP", Volume 1 No.2, *Jurnal Ecogen*, 5 Juni (2018): h. 44.

³¹Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran ...*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015), h. 7-8.

- 2) Pentingnya materi pembelajaran akan semakin jelas sehingga peserta didik dapat lebih mudah dipahami dan memberdayakan mereka untuk menyerap dan mencapai target pembelajaran.
- 3) Strategi pengajaran akan lebih beragam, dan tidak hanya komunikasi verbal melalui wacana pendidik, sehingga peserta didik tidak lelah dan instruktur tidak kehilangan energi, terutama jika pendidik menjalani pengajaran pada setiap jam pelajaran.
- 4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.³²

2. Buku Saku

a. Pengertian Buku Saku

Menurut Sujana dalam buku *Desain Pembelajaran Inovatif* menyatakan bahwa sumber belajar adalah buku. Sedangkan sumber belajar dapat dilihat secara luas sebagaimana pendapat Edgar Dale yang menyatakan pengalaman merupakan sumber belajar.³³ Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa buku saku adalah sebuah buku yang berukuran kecil yang dapat disimpan di saku dan tidak sulit untuk dibawa kemana-mana.³⁴

³² Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS...* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), h. 301.

³³ Ali mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik* (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2017), h.193.

³⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia

Buku saku adalah media untuk menyampaikan pesan instruktif sebagai buku dalam struktur gambar dan tulisan yang tersusun.³⁵ Setyono dkk. menggap bahwa buku saku dapat diuraikan sesedikit mungkin, ringan, mudah dibawa ke mana saja dan dibaca kapan saja.

Buku saku atau biasa di sebut dengan *pocket book* yang seharusnya dicetak dalam ukuran kecil agar lebih efisien, sederhana, dan lebih mudah digunakan. Buku saku juga mendorong peserta didik untuk belajar sendiri. Buku saku juga merupakan alat yang dapat digunakan dalam siklus pembelajaran.³⁶ Buku saku termasuk buku pelengkap, buku referensi, atau buku pilihan yang dapat digunakan instruktur dalam menyampaikan materi pelajaran.³⁷

Dari sebagian perspektif di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa *pocket book* atau buku saku adalah alat bantu pembelajaran yang dicetak dalam ukuran kecil sehingga termasuk dalam buku pelengkap, buku referensi, buku pilihan dan latihan yang berguna untuk membuat peserta didik tetap mendapatkan informasi sehingga mudah untu di bawa kemana-mana.

b. Fungsi Buku Saku

³⁵Lolita Nurarista, "Pengaruh Pendidikan Gizi Melalui Buku Saku Tentang Diet Anak Autisme Terhadap Pengetahuan Ibu di Sekolah Luar Biasa Di Kota Mataram," *Jurnal Gizi Prima* Vol.2, Edisi.2, September (2017): h. 105-106.

³⁶Mukarramah Mustari and Yunita Sari, "Pengembangan Media Gambar Berupa Buku Saku Fisika SMP Pokok Bahasan Suhu dan Kalor", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika* 06.April (2017), h. 113-23, doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v6i1.1583.

³⁷Afdholia Aini Nurul and Sunarti, "Pengembangan Buku Saku Aksara Jawa Sebagai Media Pembelejaraan Bahasa Jawa Kelas IV SD 1 Kadipiro Kasihan Bantul," *JURNAL PGSD INDONESIA* P-ISSN 2443-1656 | E-ISSN 977-2549477 Vol 3 No 2, 2017

Adapun fungsi dari buku saku sebagai berikut:

- 1) Fungsi atensi
Fungsi atensi, media buku saku dicetak dengan kemasan kecil dan *full colour* sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi materi yang tertulis didalamnya,
- 2) Fungsi Afektif,
Penulisan rumus pada media pocket book dan terdapat gambar pada keterangan materi sehingga dapat meningkatkan kenikmatan peserta didik dalam belajar,
- 3) Fungsi Kognitif,
Penulisan rumus dan gambar dapat memperjelas materi yang terkandung didalam pocket book sehingga dapat memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran.
- 4) Fungsi kompensatoris,
Penulisan materi pada pocket book yang singkat dan jelas dapat membantu peserta didik yang lemah membaca untuk memahami materi dalam teks dan mengingatnya kembali,
- 5) Fungsi Psikomotoris,
Penulisan materi pocket book yang singkat dan jelas dapat mempermudah peserta didik untuk menghafalkannya dan
- 6) Fungsi Evaluasi,
Penilaian kemampuan peserta didik dalam pemahaman materi dapat dilakukan dengan mengerjakan soal-soal evaluasi yang terdapat pada *pocket book*.³⁸

c. Manfaat Buku Saku

Manfaat *pocket book* atau buku saku dalam siklus pembelajaran, khususnya:

- 1) Penyampaian materi dengan menggunakan *pocket book* dapat diseragamkan,
- 2) Proses pembelajaran dengan menggunakan *pocket book* menjadi lebih jelas, menyenangkan dan menarik karena desainnya yang menarik dan dicetak dengan *full colour*,
- 3) Efisien dalam waktu dan tenaga. *Pocket book* yang dicetak dengan ukuran kecil dapat mempermudah peserta didik dalam membawanya dan memanfaatkannya kapanpun dan dimanapun.
- 4) Penulisan materi yang singkat dan jelas pada *pocket book* dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, dan

³⁸Nurul Hidayati, Dyah Sulistyani, and Dwi Teguh Rahrdjo." Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Menggunakan Media Pocket Book Dan Tanpa Pocket Book Pada Materi Kinematika Gerak Melingkar Kelas X," *Jurnal Pendidikan Fisika* Vol.1 No.1, (2013): h. 167.

- 5) Desain *pocket book* yang menarik dan *full colour* dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.³⁹

d. Karakteristik Buku Saku

Buku saku adalah sebuah buku yang memiliki ukuran kecil dan dapat dimasukkan ke dalam saku sehingga bisa dibawa kemana-mana. Buku saku atau *pocket book* adalah bagian dari bahan ajar elektif yang dapat mendorong kelancaran pendidikan pembelajaran di dalam dan di luar kelas. Bentuknya bisa dibilang mirip *booklet*, tapi hanya saja buku saku lebih simpel dan lebih praktis untuk bisa dibawa kemana-mana.⁴⁰

e. Hal yang diperhatikan dalam Penyusunan Buku Saku

Penyusunan buku saku memiliki beberapa hal yang perlu diperhatikan, antara lain:

- 1) Penggunaan gambar dan istilah yang konsisten di buku saku
- 2) Penulisan materi dengan singkat dan jelas dalam *pocket book*
- 3) Penyusunan teks materi pada buku saku sedemikian rupa mudah di pahami
- 4) Memberikan kotak atau label khusus pada rumus, penekanan, materi dan contoh soal
- 5) Memberikan warna dan desain menarik pada buku saku
- 6) Ukuran font standar isi adalah 9-10 poin, jenis font menyesuaikan isinya
- 7) Jumlah halamannya kelipatan dari 4 halaman misalnya 12 halaman, 16 halaman, 20 halaman, 24 halaman, dan lain seterusnya.⁴¹

f. Kelebihan Media Buku Saku

³⁹*Ibid*, h. 167.

⁴⁰Yuli Anggraeni, "Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pam," *JurnalKajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, (2016): h. 3.

⁴¹ Ardian Asyhari dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Bulet in Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu," *Jurnal Ilmiah Pendidikan FisikaAl-Biruni*, No.5 (1) (2016), h. 5.

Meikahani mengemukakan keunggulan perangkat pembelajaran berukuran saku, khususnya:

- 1) Buku saku dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran bagi peserta didik dengan tampilan yang menarik sehingga materinya mudah dipahami.
- 2) Dapat mengetahui kapasitas peserta didik.
- 3) Dapat mengontrol peserta didik dalam berpikir kritis.
- 4) Meningkatkan pengetahuan peserta didik.

Anggraeni menjelaskan keunggulan (buku saku), khususnya: (a) ukuran kecil dibandingkan bahan bacaan; buku saku dapat dengan mudah diperiksa kapanpun dan dimanapun; (b) Bentuknya yang mungil dan praktis dapat dimasukkan ke dalam saku dan tidak membutuhkan banyak ruang ekstra, sehingga tidak akan sulit bagi peserta didik untuk membawanya ke mana pun, baik di dalam maupun di luar sekolah; (c) pesan dapat dikonsentrasikan oleh peserta didik berdasarkan kebutuhannya; (d) buku saku memiliki tampilan yang lebih menarik bagi peserta didik karena dilengkapi dengan gambar dan penuh dengan warna; (e) dalam memanfaatkannya, pengajar tidak perlu memiliki kemampuan khusus.⁴²

Dari penilaian di atas, sangat mungkin beralasan bahwa keuntungan dari media buku saku atau *pocket book*, yaitu:

⁴²Yuli Anggraeni, "Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pam," (Skripsi, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016).h. 28-29.

- 1) Keberadaan buku saku menarik karena dilengkapi dengan gambar-gambar yang jelas dan corak yang terang.
- 2) Materi di dalam buku saku ringkas dan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik.
- 3) buku saku berukuran kecil, sehingga tidak sulit untuk dibawa dan dibaca kapan pun dan di mana pun.
- 4) Menarik minat dalam membaca dan menambah informasi peserta didik.

g. Kekurangan Media Buku Saku

Menurut Anggraeni buku saku memiliki kekurangan, yaitu: (1) media cetak akan cepat rusak dan robek jika kualitas cetakan dan kertasnya buruk, terutama jika terkena air atau api akan mudah dirugikan sehingga penggunaannya harus hati-hati; (2) ukuran buku saku yang kecil kemungkinan besar akan hilang, jadi peserta didik harus meletakkannya di tempat yang tepat agar tidak sulit untuk diingat.⁴³

3. Kartun

a. Pengertian Kartun

Jenis komunikasi grafis salah satunya adalah kartun. Kartun adalah gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan secara tepat dan ringkas. Kartun juga merupakan penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang,

⁴³ *Ibid*, h. 29.

gagasan ataupun situasi yang di desain untuk mempengaruhi pikiran masyarakat.⁴⁴

Kartun biasanya mengungkap perwujudan pesan yang harus diteruskan dan mengubahnya menjadi gambar-gambar yang sederhana, tanpa detail, dengan memanfaatkan simbol-simbol, serta karakter yang mudah dikenal sehingga dapat dimengerti.⁴⁵ Sebagai media visual, kartun mampu menumbuhkan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran serta dapat memperjelas antar isi materi dan dunia nyata.

Kartun merupakan gambar jenaka atau lucu yang mampu membuat peserta didik mengingat setiap peristiwa yang diperankan melalui gambar kartun tersebut.⁴⁶ Kemampuan media kartun sangat besar sekali pengaruhnya, yaitu menarik perhatian dan mempengaruhi sikap dan tingkah laku peserta didik.⁴⁷ Dengan demikian peserta didik mudah untuk mengingat pembelajaran dengan adanya media kartun.

Dalam hal ini dapat kita simpulkan bahwa kartun merupakan suatu gambar jenaka atau lucu yang biasanya berupa simbol atau karakter, dimana didalamnya mengandung suatu pesan yang mudah di mengerti sehingga merangsang minat peserta didik dalam memahami dan

⁴⁴ Wayan Sukanta, Syarwani Ahmad, Siti Asiyah, "Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu (Geografi) Pada Materi lingkungan Hidup dan Pelestariannya di Kelas VII SMP Negeri 1 Belitang III Kabupaten Oku Timur," *Jurnal Geografi dan Pembelajaran Geografi* Vol. 2, No. 1, Februari (2017):h. 25.

⁴⁵ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran....*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015), h. 100.

⁴⁶ Mira Ariyani Safitri, "Pengembangan Lks Berbasis Kartun Pokok Bahasan Benda dan Sifatnya Kelas II SD." (*Skripsi*, Jember: Universitas Jember, 2018), h. 10.

⁴⁷ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran....*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015), h. 100.

mengingat informasi mengenai ilmu pengetahuan atau disipin ilmu melalui gambar kartun tersebut.

Siklus pembelajaran dipandang layak ketika terjadi transfer ilmu pengetahuan khususnya materi yang dikenalkan oleh pengajar dapat diserap kedalam struktur kognitif peserta didik. Kartun pada pokok bahasan sistem tata surya adalah media pembelajaran yang ditampilkan dengan kartun dan akan disesuaikan dengan materi yang diajarkan sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami pembelajaran mengenai materi sistem tata surya.

Penggunaan media kartun akan membuat peserta didik merasa senang dalam menjlankan proses pembelajaran serta dapat mengurangi kesulitan peserta didik dalam memahami konsep-konsep IPA pada materi sitem tata surya. Kartun dapat dimanfaatkan untuk pesan edukasi, nasehat, rekomendasi, pendukung, dll. Esesnsi pesan dari media kartun adalah sebagai berikut:

- 1) Menampilkan sesuatu apa adanya
- 2) Menarik perhatian
- 3) Dapat mempengaruhi mentalitas dan tingkah laku orang yang melihatnya
- 4) Gambarnya dalam bentuk yang sederhana tanpa detail, namun menarik dan indah untuk dilihat
- 5) Menggunakan simbol-simbol komunikasi, karakternya tidak sulit dipahami, lugas, dan cepat dimengerti
- 6) Akrab dengan keadaan dan kondisi alam.⁴⁸

b. Jenis-jenis Kartun

⁴⁸ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran...*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015), h.101.

Menurut Anjayudin dalam Wayan, Syarwanidan dan Siti Asiyah, kartun memiliki beberapa jenis yaitu:

- 1) Kartun Tag, merupakan gambar kartun yang dimaksudkan hanya sekedar sebagai gambar lucu atau olok-olok tanpa adanya maksud untuk membahas suatu permasalahan atau peristiwa aktual.
- 2) Kartu Editorial, sebuah bagian gambar sindiran dikoran yang dimaksudkan untuk mengomentari berita dan isu-isu yang sekarang sedang banyak dibahas di masyarakat. Sebagai artikel visual, animasi kartun tersebut mencerminkan kebijakan dan garis politik media yang memuatnya, dan lebih jauh mencerminkan budaya masyarakat pada masanya.
- 3) Kartun Karikatur, animasi yang benar-benar dibuat dengan mengubah wajah atau bentuk seseorang. Misalnya, hidung berukuran besar atau mata kecil dan lain sebagainya.
- 4) Kartun animasi, kartun yang dapat bergerak atau hidup secara visual dan memiliki suara. Animasi ini terdiri dari rangkaian gambar yang dibuat dan direkam, dan kemudian muncul di televisi atau di film. Penggambaran semacam ini menjadi bagian penting dari dunia hiburan pada masa ini.
- 5) Komik Kartun, adalah perpaduan antara seni gambar dan seni sastra. Komik dibuat dari rangkaian gambar yang masing-masing merupakan susunan cerita tersendiri, di mana setiap gambar berisi

bola wacana sebagai cerita akun dengan tokoh atau tokoh yang secara efektif mencolok mata sehingga mudah dikenal.⁴⁹

c. Ciri-ciri Kartun

Kartun memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Gambarnya agak ringkas
- 2) Tidak banyak menggunakan kata-kata
- 3) Mudah difahami dan dikenali
- 4) Pesan biasanya lebih segan dan jelas

d. Kelebihan dan Kekurangan Kartun

1) Kelebihan Kartun

Menurut Sadiman dkk, keunggulan media kartun adalah sebagai berikut:

- a) Kartun dapat menarik perhatian peserta didik sehingga materi yang dibahas dapat sangat tersampaikan.
- b) Kartun digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pembelajaran agar para pelajar bisa lebih memahami materi, karena pikiran para pelajar tertuju saat mereka melihat macam-macam kartun.
- c) Kartun secara positif dapat mempengaruhi peserta didik sebagai ingatan akan materi yang sedang diajarkan.
- d) Kartun akan mengurangi kejenuhan dalam belajar.

⁴⁹ Wayan Sukanta, Syarwani Ahmad, Siti Asiyah, "Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu (Geografi) Pada Materi lingkungan Hidup dan Pelestariannya di Kelas VII SMP Negeri 1 Belitang III Kabupaten Oku Timur," *Jurnal Geografi dan Pembelajaran Geografi* Vol. 2, No. 1, Februari (2017): h. 26.

Menurut Sadiman et al. dalam Anjayudin mengemukakan kelebihan media dengan gambar animasi sebagai berikut: (a) gambar bersifat nyata, (b) gambar bisa melampaui batas ruang dan waktu, (c) gambar bisa mengalahkan batas persepsi kita, (d) gambar dapat menjelaskan masalah di wilayah mana pun dan untuk usia berapa pun agar bisa mencegah atau mengatasi kesalahan pemahaman.⁵⁰

Diakui bahwa pemanfaatan materi animasi dalam pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dari penilaian di atas, penulis beranggapan bahwa manfaat media terletak pada kemampuannya yang luar biasa untuk menonjol sehingga menarik perhatian, pesan yang sangat besar dapat diperkenalkan secara ringkas, dan kesan mereka akan diingat dengan cukup lama. Instruktur dapat menerapkan sesuai bidang yang mereka pilih, khususnya, menyerahkan tugas terakhir secara lisan maupun tulisan.

2) Kekurangan Kartun

Media ini seharusnya tidak terlalu efektif jika peserta didik tidak memiliki tingkat pengaruh dan pemahaman yang baik. Menurut Sadiman, dkk dalam Jurnal Rieska Oktorika, kekurangan media animasi adalah sebagai berikut:

⁵⁰*Ibid*, h. 25.

- a) Harus ada pengawasan yang lebih terhadap siklus pembelajaran karena peserta didik hanya akan bermain dengan kartun saja tanpa fokus pada topik.
- b) Pilihan kartun yang pantas dengan materi sangat menentukan pencapaian siklus pembelajaran.
- c) Pendidik membutuhkan waktu tambahan dalam menyiapkan materi yang akan diberikan.⁵¹

Media kartun dalam pembelajaran dianggap sangat berpengaruh dalam mempengaruhi minat peserta didik dalam belajar. Mengingat latihan sains itu sederhana namun pembelajaran tersebut membosankan, sehingga peserta didik tidak menunjukkan banyak pendapat dalam belajar dan mendengarkan penjelasan guru. Sejalan dengan itu, penulis menyimpulkan bahwa kelemahan media kartun ialah hanya mencerminkan inti pesan, menempatkannya sebagai gambar yang sederhana dan mempengaruhi sikap atau perilaku.

4. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

a. Hakikat Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan atau Sains yang semula berasal dari bahasa Inggris 'science'. Kata science sendiri berasal dari kata dalam bahasa latin yaitu 'scientia' yang berarti saya tahu. Nash dalam Hendro Darmojo yang

⁵¹ Rieska Oktorina Sholihat, "Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Cerita Rakyat Yang Dibaca Dengan Menggunakan Media Kartun Pada Peserta Didik Kelas X SMK Pasundan 3 Bandung" (Skripsi, Bandung: Universitas Pasundan, 2019), h. 26-27.

ditulis kembali oleh Usman Samatowa, menyatakan bahwa IPA adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam.⁵²

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari mengenai alam semesta, benda-benda di bumi, baik makhluk hidup maupun benda tidak hidup yang diamati. IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam semesta, yang dalam memperoleh suatu produknya melalui serangkaian proses ilmiah sehingga akan membentuk suatu sikap ilmiah, yang sangat berperan dalam pembentukan nilai-nilai kepribadian atau karakter.⁵³

Adapun Wahyana dalam Trianto mengatakan bahwa IPA adalah suatu pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah.⁵⁴ Komponen sikap ilmiah yang perlu ditumbuhkan antara lain keingin tahuan, tanggung jawab, jujur, terbuka, obyektif, toleransi, kerja keras, cermat dan disiplin.⁵⁵

Menurut Carin dan Sund mendefinisikan IPA bahwa “pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum (*universal*),

⁵² Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Indeks, 2018), h.3.

⁵³ Ngurah Mahendra Dinatha dan Dek Ngurah Laba Laksana, “Nilai Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Ipa Di Perguruan Tinggi,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bhakti*, (2017): h. 179.

⁵⁴ Nurdyansyah dan Luly Riananda, “Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo,” *Jurnal Tekpen*, Vol 1 No 2 (2016): h. 937.

⁵⁵ Suci Rahayu, *Problematika Dalam Pembelajaran IPA*, (Jakarta: INDOCAMP, 2019), h. 2.

dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen”. Merujuk bahwasanya pendapat Carin dan Sund ini, maka pelajaran IPA mempunyai 4 unsur diantaranya:

- 1) Sikap: Sains membangkitkan minat tentang benda, rasa ingin tahu, fenomena alam, makhluk hidup, dan keadaan serta hubungan sebab akibat. Masalah IPA dapat dipecahkan dengan menggunakan prosedur sistem terbuka.
- 2) Proses: Ukuran pemecahan masalah pada IPA mempertimbangkan metodologi yang andal dan efisien dengan menggunakan metode ilmiah.
- 3) Produk: IPA menjadikan item berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum.
- 4) Penerapan: Menerapkan konsep IPA dan gagasan ilmiah dalam kehidupan sehari-hari.⁵⁶

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa IPA adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang alam semesta dan merupakan kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas dengan gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya.

b. Tujuan Pembelajaran IPA di Sekoah Dasar

⁵⁶Asih Widi Wisudawati, Eka Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran...*, (Jakaeta: PT Bumi Aksara, 2015), h. 24.

Tujuan IPA di sekolah dasar merupakan suatu gagasan yang masih tergabung karena belum diisolasi secara mandiri, misalnya dalam mata pelajaran biologi, kimia, dan juga fisika.⁵⁷ Tujuan pertimbangan sains di sekolah dasar dalam Badan Nasional Standar Pendidikan adalah sebagai berikut:

- 1) Mendapatkan kepercayaan akan pentingnya Tuhan Yang Mahakuasa tergantung pada kehadiran, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- 2) Mengembangkan informasi dan pemahaman tentang ide-ide logis yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Pengembangan minat, sikap positif, dan keakraban dengan adanya hubungan yang saling mengetahui antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- 4) Mengembangkan kemampuan siklus agar memiliki pilihan untuk menyelidiki alam sekitar, menangani masalah dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan perhatian pada kerjasama dalam menjaga, memelihara dan melindungi lingkungan alam.
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai salah satu dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP

⁵⁷Usman Sumantoa, *Pembeajaran IPA....* (Jakarta: PT Indeks,2018), h.6

c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar

Sebagaimana diindikasikan oleh BSNP, cakupan kendali IPA di SD meliputi: (1) makhluk hidup dan siklus kehidupan, khususnya manusia, hewan, tumbuhan dan kolaborasinya dengan lingkungan, serta kesejahteraan; (2) benda / bahan materi, sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas; (3) energi dan perkembangannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan bidang pesawat sederhana; (4) Bumi dan alam semesta meliputi: bumi, tanah, tata surya dan benda langit lainnya.⁵⁸ Pembelajaran IPA mensyaratkan hal-hal yang berhubungan dengan peserta didik lebih berhasil dan dapat mengembangkan kemampuan kapasitasnya, peserta didik membutuhkan media yang menarik, praktis dan mudah dimengerti untuk membangun minat mereka dalam belajar.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan pada penelitian ini adalah:

- a. Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Dwi Murdianti yang mengambil judul Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Materi Gerak Benda IPA Kelas III SDN 1 Kemloko Grobogan. Jenis penelitian ini merupakan *Research and Development*, dengan subjek peserta didik kelas III SDN Anggaswangi dan SDN 1 Kemloko. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket, dokumen, observasi, dan tes pilihan ganda. Hasil penelitian

⁵⁸ Dwi Murdianti "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku IPA Materi Gerak Benda Kelas III" *Joyful Learning Jurnal*, Vol 6 No 2 (2017), h. 65.

menunjukkan media pembelajaran yang dikembangkan berupa buku saku IPA materi gerak benda memiliki kriteria layak berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 80%, media sebesar 79%, dan praktisi sebesar 80%. Berdasarkan hasil perhitungan disimpulkan buku saku IPA materi gerak benda kelas III SD layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Persamaan dalam penelitian ini ialah memiliki persamaan dalam variabel yaitu pada Media Pembelajaran Buku Saku dan Pembelajaran IPA serta terdapat perbedaan dalam model penelitian Borg and Gall.⁵⁹

- b. Penelitian yang telah dilakukan oleh Ertin Amirah Marzuq dengan judul Pengembangan Buku Saku Pembelajaran Bahasa Lampung di Madrasah Ibtidaiyah Bandar Lampung. Hasil penelitian berdasarkan angket validasi ahli materi terhadap buku saku pembelajaran bahasa lampung termasuk dalam kategori sangat layak dengan presentase rata-rata 95%, dengan skor 95 dan skor maksimal 100. Penilaian ahli media termasuk kriteria sangat layak dengan rata-rata presentase 85,45% dengan skor 94 dan skor maksimal 110. Penilaian ahli bahasa memperoleh presentase rata-rata 80% dengan skor 112 dan skor maksimal 140. Berdasarkan angket respon yang telah diisi oleh peserta didik, hasil ini menempatkan buku saku pada kriteria sangat menarik dan layak dijadikan media pembelajaran. Dalam penelitian ini mempunyai persamaan salah satu variabel yaitu buku saku, seta

⁵⁹ Dwi Murdianti "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku IPA Materi Gerak Benda Kelas III" (Skripsi, Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2017).

model penelitian yang mengadaptasi dari metode penelitian R&D yaitu model penelitian ADDIE.⁶⁰

- c. Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Rahmat Fajar dengan judul Pengembangan Buku Saku Digital Materi Bangun Datar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berupa Buku Saku Digital Materi Bangun Datar. Metode penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) berdasarkan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Subyek penelitian ini adalah peserta didik SMP Perintis 2 Bandar Lampung. Data penelitian diperoleh dengan teknik wawancara, angket, observasi, dan tes. Hasil penilaian berdasarkan angket validasi ahli materi termasuk dalam kategori valid dengan nilai rata-rata sebesar 3,29 dari rata-rata skor tertinggi 4.00. Penilaian ahli media termasuk dalam kategori valid dengan nilai rata-rata sebesar 3,28. Hasil penelitian dan pengolahan data menggunakan uji effect size dengan hasil 0,601 dengan kriteria sedang. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa buku saku digital layak dan efektif untuk dijadikan alat bantu pembelajaran. Dalam penelitian ini mempunyai persamaan berupa model penelitian dalam metode penelitian dan pengembangan yaitu model penelitian ADDIE.⁶¹

⁶⁰ Ertin Amirah Marzuq, "*Pengembangan Buku Saku Pembelajaran Bahasa Lampung di Madrasah Ibtidaiyah Bandar Lampung*", (Skripsi, Bandar Lampung: UIN Raden Intan Lampung).

⁶¹ Rahmat Fajar, "*Pengembangan Buku Saku Digital Materi Bangun Datar*," (Skripsi, Bandar Lampung: UIN Raden Intan, 2018)

d. Penelitian yang dilakukan Yuli Anggraeni dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik pada Pelajaran PAM, adapun hasil penelitiannya menunjukkan 5 tahap pembuatan yaitu: *Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Tingkat kelayakan *Pocket Book* sebagai berikut: 1) Ahli Materi memberikan rerata skor 4,4 termasuk kategori Sangat Layak, 2) Ahli Media memberikan rerata skor 4,13 termasuk kategori Layak, 3) Guru SMK memberikan rerata skor 3,78 termasuk kategori Layak, Peserta didik memberikan rerata skor 4,24 termasuk kategori Sangat Layak, sehingga *Pocket Book* PAM Layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil analisis motivasi belajar peserta didik menggunakan media diperoleh peningkatan sebesar 4,53%, dengan skor sebesar 63,51% menjadi 68,04%.⁶²

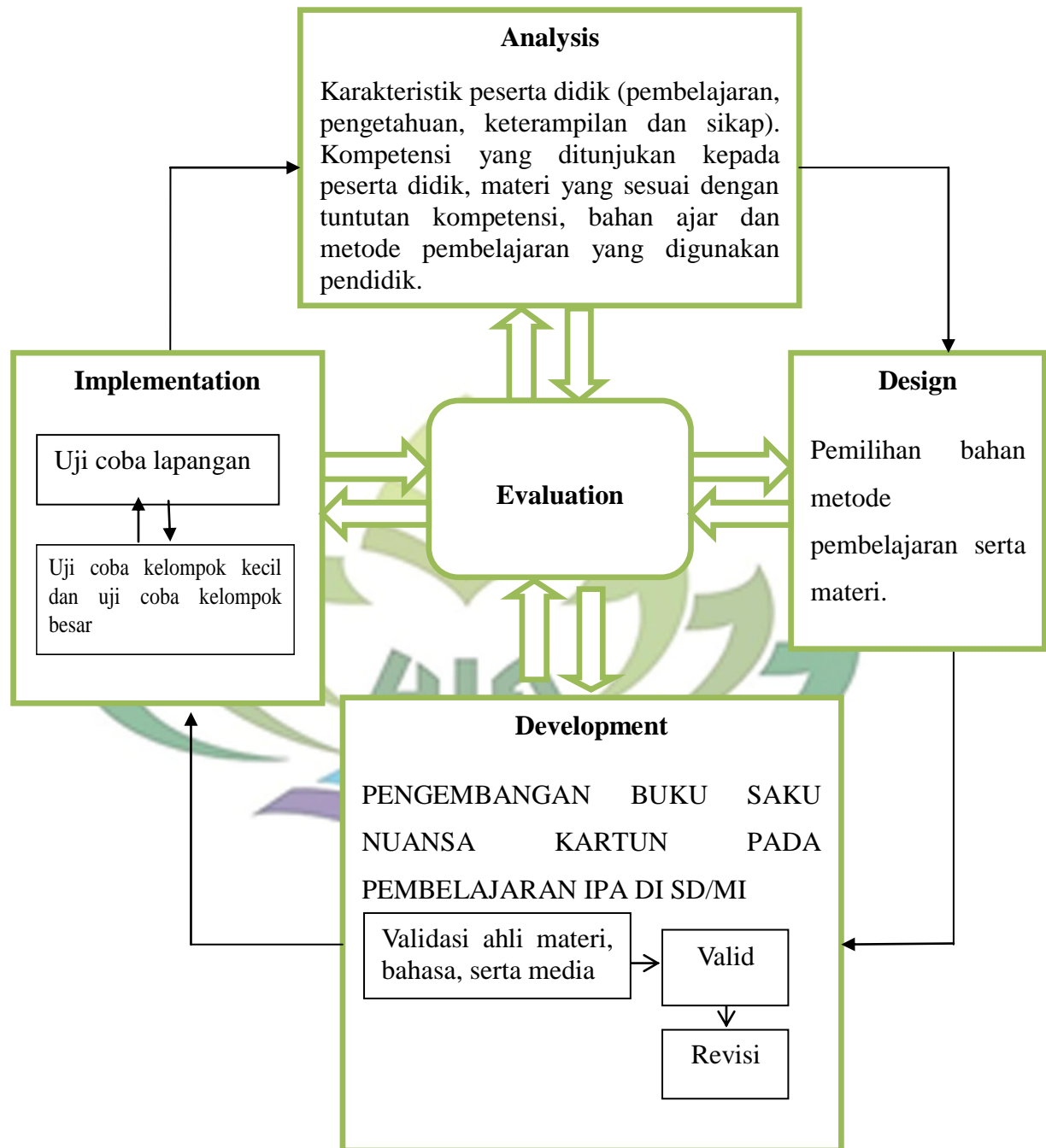
Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan ialah pada skripsi Dwi Murdianti menggunakan Materi Gerak Benda Kelas III SD sedangkan pada skripsi Ertin Amirah Marzuq terdapat pada salah satu variabel yaitu Pembelajaran Bahasa Lampung. Pada skripsi Rahmat Fajar dan jurnal Yuli Anggraeni terdapat pada variabelnya yaitu buku saku yang berbasis Digital dan Materi Bangun Datar serta subjek yang diteliti oleh peneliti yaitu pada peserta didik tingkat SMP.

⁶² Yuli Anggraeni, "Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pam," *JurnalKajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, (2016).

Sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu Pengembangan Buku Saku Nuansa Kartun pada Pembelajaran IPA di SD/MI. Penelitian ini lebih fokus pada Media Buku Saku yang bernuansa kartun dan memakai Materi Sistem Tata Surya agar peserta didik memiliki ketertarikan dan minat untuk mempelajari materi tersebut sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.



C. Kerangka Berfikir



DAFTAR PUSTAKA

- Afdholia AiniNurul and Sunarti, "Pengembangan Buku Saku Aksara Jawa Sebagai Media Pembelejaraan Bahasa Jawa Kelas IV SD 1 Kadipiro Kasihan Bantul," *JURNAL PGSD INDONESIA* P-ISSN 2443-1656 | E-ISSN 977-2549477 Vol 3 No 2, 2017
- Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019).
- Ali mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik* (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2017).
- Andi Ahmad," Pengembangan Buku Saku Sebagai Media Promosi Kesehatan Tentang Cacingan yang ditularkan Melalui Tanah Pada Peserta didik Kelas IV SDN 01 Kromengan Kabupaten Malang." *Jurnal Preventia*, Vol. 2 No. 1 (Juni 2017).
- Ardian Asyhari dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, No.5 (1) (2016).
- Asih Widi Wisudawati, Eka Sulistyowati, *Metodologi PembelejaraanIPA* , (Jakarta: PT Bumi Aksara 2015).
- Benny A. Pribadi, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*, (Jakarta: Kharisma Putra Utama, 2016).
- Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*, (Yogyakarta: BPFE-YOGYAKARTA, 2016).
- Dwi Murdianti "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku IPA Materi Gerak Benda Kelas III" *Joyful Learning Jurnal*, Vol 6 No 2 (2017).
- Fauzan Alfiani, Tri Kurniawati dan Menik Kurnia Siwi, "PENGEMBANGAN WEBTOON UNTUK PEMBELAJARAN IPS (EKONOMI) DI SMP", Volume 1 No.2, *Jurnal Ecogen*, 5 Juni (2018).
- Heru Juabdin Sada. "Pendidikan dalam Persepektif Al-Qur'an", Vol. 6, Nomor 3, *Al-Tadzkiyyah Jurnal Pendidikan Islam*, (2015).
- Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015).

- Lolita Nurarista, "Pengaruh Pendidikan Gizi Melalui Buku Saku Tentang Diet Anak Autisme Terhadap Pengetahuan Ibu di Sekolah Luar Biasa di Kota Mataram," *JurnalGizi Prima* Vol.2, Edisi.2, September (2017).
- Mira Ariyani Safitri, "Pengembangan Lks Berbasis Kartun Pokok Bahasan Benda Dan Sifatnya Kelas II SD." (*Skripsi*, Jember: Universitas Jember, 2018).
- Mukarramah Mustari and Yunita Sari, Pengembangan Media Gambar Berupa Buku Saku Fisika SMP Pokok Bahasan Suhu dan Kalor", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika* 06 April (2017): doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v6i1.1583.
- Ngurah Mahendra Dinatha dan Dek Ngurah Laba Laksana, "Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran IPA di Perguruan Tinggi," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bhakti*, (2017).
- Nurdyansyah dan Luly Riananda, Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo," *JurnalTekpen*, Vol 1 No 2 (2016).
- Nurul Hidayah, Diah Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Pustaka Pranala. 2019).
- Nurul Hidayati, Dyah Sulistyani, and Dwi Teguh Rahrdjo." Perbedaan Hasil Belajar Peserta didik Antara Menggunakan Media Pocket Book dan Tanpa Pocket Book Pada Materi Kinematika Gerak Melingkar Kelas X," *Jurnal Pendidikan Fisika* Vol.1 No.1, (2013).
- Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model," Volume 3, Issue 1, *Halaqa Islamic Education Journal*, (2019): doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124.
- Rahmat Fajar, "Pengembangan Buku Saku Digital Materi Bangun Datar," (*Skripsi*, Bandar Lampung: UIN RadenIntan, 2018).
- Rieska Oktorina Sholihat, "Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Cerita Rakyat yang dibaca Dengan Menggunakan Media Kartun Pada Peserta Didik Kelas X SMK Pasundan 3 Bandung" (*Skripsi*, Bandung: Universitas Pasundan, 2019).
- Rizki Wahyu Yunian Putra dan Rully Anggraini, "Pengembangan Bahan Ajar Materi Trigonometri Berbantuan Software I Mind Map pada Peserta didik SMA," Al-Jabar: *Jurnal Pendidikan Matematika*, No. 1 (2016): //doi.org/10.24042/ajpm.v7i1.129
- Siti Anisatun Nafi'ah, *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI*, cetakan I (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2018).

Suci Rahayu, *Problematisa Dalam Pembelajaran IPA*, (Jakarta: INDOCAMP, 2019).

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016).

-----*Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018).

Survei Data PISA Tahun 2018. (<https://kumparan.com/kumparansains/menilik-kualitas-pendidikan-indonesia-menurut-pisa-3-periode-terakhir-1sO0SIXNroC>) 3 desember 2018

Syamsul Hadi dan Novaliyosi. "Survei Data TIMSS Indonesia"(19 Januari 2019).

Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Indeks, 2018).

Wahyu, Wawancara dengan Guru MI Al-Jaurohatunaqiyah Bandar Lampung, 5 September 2020.

Wahyullah Alannasir, "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Kelas IV SD Negeri Mannuruki," *Journal of Educational Science and Technology (EST)*. Vol 2, No 2, (2016).

Wayan Sukanta, Syarwani Ahmad, Siti Asiyah, "Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu (Geografi) Pada Materi lingkungan Hidup dan Pelestariannya Di Kelas VII SMP Negeri 1 Belitang III Kabupaten Oku Timur," *Jurnal Geografi dan Pembelajaran Geografi* Vol. 2, No. 1, Februari (2017).

Yuli Anggraeni, "Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Pada Pelajaran Pa *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, (2016).

-----"Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Pada Pelajaran Pam," (*Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016).